Лазаарские Княжества
Часть 1

Автор: Кейт Бейкер
Перевод: Ландор
Дизайн и Верстка: Валентин Дмалекс

Author: Keith Baker
Translation: Landor
Design & Layout: Valentine Dmalex

Лазаарские Княжества простираются по восточному побережью Кхорвайра. Острова к северо-востоку от Инеевых Гор темны и холодны, а зимы долги, солнце здесь редкий гость. Эти острова – источник многих зловещих историй; живя в долгой темени легко представить корабли-призраки, бороздящие воды и личей-лордов, скрывающихся в горах. С юга Лазаарские острова покрывают парящие джунгли; эти земли – дом для смертельно-опасных динозавров, а в волнах скрываются громадные морские змии. От холодного севера до южных тропиков это суровые земли, из которых выходят суровые люди.

Лазаарский регион берет свое имя от Сарлонийской исследовательницы и пирата, колонизировавшей Гринтарн, Оргалос и Мыс Далекий. Несмотря на славу, Лазаар не была ни первой и не последней, поселившейся на восточном побережье Кхорвайра. Более двух дюжин больших островов принадлежат к Княжествам, и огромное множество людей нашло свой путь к восточному берегу. Гномы исследователи из Зиларго нарекли остров Лоргаленом задолго до того как Лазаар сделала свой переход. Эльфы-беженцы из Аеренальской гражданской войны обрели покой в ледяном уединении Фарлнене. Дварфы и орки из Гор Железный Корень переселились на восточное побережье, основав Тантамар и Клифскрейп. Здесь же и множество человеческих экспедиций, последовавших за Лазаар, в основном Сарлонские исследователи и беженцы народов, разоренных Риедранской Империей. Островитяне собирались столетиями, формируя космополитические общины и общие традиции. Несмотря на смесь рас и культур, формирующих Княжества, здесь все еще чувствуется влияние Лазаар. Это Лазаар организовала первые флотилии налетчиков, возглавляющие экспедиции против торговцев Зил и кораблей угасающей Дхакаанской Империи. Лазаар даровала лучшим капитанам звание Праеласа (Риедранское звание, переводящееся на Общий как "князь"), объявив себя князем среди князей. Она издала несколько законов, общих для всего государства, в том числе о том, что титул «князь» не передается по наследству. По закону, благородный Лазаарец удерживает свой пост силой своего флота и способностью командовать. Если он просчитается, более способный лидер может предъявить права на его титул и его земли. Спустя столетия этот обычай адаптировали к своим традициям множество княжеств; гномы Лоргалена позволяют потенциальным князьям вызывать правителя на состязание по играм на остроумие и испытанию стратегии, а Фарлненские эльфы ожидают князя, обладающего знаниями в тайном искусстве, в дополнение к одаренности в военно-морском деле.

иллюстр. Стива Прескотта

Лазаарский князь

Лазаарские князи всегда были волевыми и независимыми, и история этого региона наполнена враждой между князями. Могучие альянсы создавались и распадались, но острова никогда не объединялись под одним князем. Всегда находился хотя бы один лорд, требовавший титул Верховного Князя/Княжны. Это требование обычно отражало мощь флота лорда, и в результате Верховный Князь/Княжна обычно пользовался уважением других князей – но это не делало его слово законом. Он может отослать запрос другим князям, но только в том случае, если он связан с военным действием, в других случаях он не может приказывать.

В настоящее время Верховный Князь - Ригар ир'Винарн, лорд Гринтарна. Искусный дипломат и блестящий капитан, Ригар заслужил лояльность множества воинов и уважение большинства князей. Те, кто выступают против него, делают это в тайне. Ригар созвал делегацию, представляющую Княжества в Договоре о Престолонаследовании, и он надеется однажды стать истинным королем морей.

Закон Островов

Всех жителей княжеств объединяет совсем небольшое количество законов. Несмотря на долгую историю островов, Лазаарские княжества никогда не присоединялись к всесторонней системе законов Кодекса Галифара. Согласно указам Лазаар, временная власть принадлежит князю: каждый лорд имеет право отправлять правосудие в своем владении, назначать чиновников, как он посчитает нужным. В результате законы в разных княжествах сильно отличаются. Верховному Князю Ригару стоит немалых усилий, чтобы поддерживать порядок в Регалпорте, создавая безопасное окружение иностранным эмиссарам и торговцам. Но Порт Крез в Краге дикое и опасное место для посторонних, где уличное правосудие – обычный ответ на общественное нарушение порядка.

Лазаарцы – независимый народ: они служат князю на море, но не хотят, чтобы им приказывали на суше. Большинство Лазаарцев мало интересуются законами других народов. Лазаарская пословица гласит "у моря нет хозяина" и именно это безразличие питает традиции пиратства. Лазаарский капитан всерьез верит, что он заслуживает все, что он может взять, а уж действовать ли ему по законному каперскому свидетельству, вопрос удобства. Растущая военно-морская сила Галифара вынудила Лазаарцев ограничить свои разбойные набеги, но это был вопрос

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

прагматизма, в противоположность принципу: раз уж Пять Народов ослаблены войной, многие Лазаарские капитаны вернулись к путям предков. Эта позиция часто навлекает неприятности на Лазаарцев, путешествующих в других странах, так как они вряд ли будут подчиняться законам чужих королей. Несмотря на эти хаотические тенденции, большинство Лазаарцев чрезвычайно верны семье, друзьям и другим членам из их собственного княжества. Если один моряк убьет другого в ссоре, событие может быть полностью проигнорировано. Но если Лазаарца убьет иностранец, может подняться все сообщество, жаждая отмщения. Связи между княжествами незначительны, альянсы и вражда меняется вместе с ветром. Но князья все еще объединяются, чтобы защитить одного князя от внешних врагов. Именно эта лояльность служит щитом от налетчиков, таких как Облачных Грабителей Княжны Мики; если бы один из Пяти Народов действительно послал свой флот на княжество, вскоре он столкнулся бы с союзом всех князей.

В то время как бразды правления могут перемещаться так же стремительно, как морские приливы, многое из социальной иерархии Лазаарского общества работает независимо от князя. Хотя, князья могут назначать и снимать министров и шерифов, они редко устраивают такую зачистку; эти местные должностные лица в большинстве своем представляют отдельный класс, и эта непрерывность – то, что позволяет жизни течь спокойно, несмотря на частые перемены.

Обычаи Лазаарских Княжеств

Вода – это образ жизни для людей Княжеств. Лазаарские дети очень рано обучаются рыбной ловле и сбору морских даров, и занимаются этим с того момента, как могут держать сеть; чувствуют себя как дома и на палубе корабля и в океанских волнах. Большинство Лазаарцев предпочитают держаться поближе к воде: океан – это свобода, и Лазаарцы чувствуют себя изолированными и пойманными в ловушку в глубине континента. Лазаарцы предпочитают рыбу и вяленое мясо, свежему мясу, а Лазаарские капитаны традиционно пьют *саласту*, крепкий прозрачный алкогольный напиток, производимый из морских водорослей *салас*.

Предки Лазаарцев происходят из многих разных рас и наций. У местных людей широкий диапазон цвета кожи и волос; первые поселенцы пришли, перейдя Сарлону, из пустынь, джунглей и равнин. В результате Лазаарцы склонны чувствовать себя удобно со всеми расами, и их культура, язык содержат следы многих других. Дварф, родившийся в Лазаарских Княжествах, может и не знать эльфийского языка, но он может использовать эльфийские клятвы или междометья в своей речи. Многие из людей западных Княжеств изучают риедранский, основной язык Старой Сарлоны – хотя Лазаарское произношение значительно отличается от произношения лордов Вдохновленных. Люди Оргалоса сохранили риедранский в качестве основного языка, а Общий считают языком Галифара; за последнее столетие князья Оргалоса сформировали тесные связи с Вдохновленными, а большинство из местной Риедранской торговли проходит через Пиритар.

Лазаарская одежда в каждом из княжеств различна, но она часто показывает следы многоязычного наследия региона. Обычно одежда плотная и функциональная, поскольку создана для сопротивления суровой погоде морей и ужасно холодных северных зим. Лазаарцы гордятся своими волосами, а ношение лент, тесьмы и декоративные принадлежности распространены как среди мужчин, так и женщин.

Далее: Обзор некоторых могущественных и скверных княжеств!

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Вы можете вводить нижеследующие черты в свою игру; игрок должен обговорить их со своим Мастером, чтобы согласовать, что эти черты подходят для проводимой Мастером игровой кампании .

ОПЫТНЫЙ ПЛОВЕЦ

Вы плаваете как рыба. Вы можете оставаться под водой намного дольше, чем другие представители вашей расы, и в воде вы чувствуете себя свободно, как у себя дома.

Необходимые Условия: Плавание 4 ранга, Выносливость.

Преимущество: Вы можете задерживать дыхание на 3 раунда за каждую единицу Телосложения. Вы получаете +4 бонус к проверкам Телосложения, проводимым для дальнейшей задержки дыхания. При успешной проверке Плавания, вы плывете при полной наземной скорости (полнораундовое действие) или при половине наземной скорости (действием передвижения).

Ваша природная скорость вплавь увеличивается на 3 метра, если она у вас уже есть.

Обычно: Вы можете задерживать дыхание на количество раундов, равное удвоенному показателю Телосложения, прежде чем вы начнете захлебываться. При успешной проверке плавания, вы плывете на скорости, равной половине вашей наземной скорости, полнораундовое действие, или четверти вашей наземной скорости, как действие передвижения.

МОРСКОЙ ВОЛК

Вы – опытный человек в корабельной жизни, способны справляться с тысячами дел, необходимыми опытному моряку. Кроме того, вы умеете разбираться в погоде.

Необходимые Условия: Профессия (моряк) 5 рангов.

Преимущества: Вы получаете +1 бонус к проверкам Баланса, Профессии (моряк) и Использование Веревки. Кроме того, вы можете использовать проверку Профессия (моряк), чтобы предсказать погоду (как описано в навыке Искусство Выживания на странице 80 в *Руководстве Игрока*).

Обычно: Обычно для предсказывания погоды используется *Выживание*.

КОРАБЕЛЬНЫЙ МАГ

Вы сформировали мощную, сверхъестественную связь с кораблем. Ваши заклинания обладают более мощным эффектом, когда сактивированы на борту корабля. Заклинатели, обладающие этой *чертой* весьма ценны в качестве экипажа.

Необходимые Условия: Профессия (моряк) 2 ранга, Искусство Магии 4 ранга.

Преимущества: Добавьте +1 к уровню заклинателя для всех заклинаний, сактивированых вами на борту хорошо знакомого корабля. Кроме того, заклинания, применяемые на борту хорошо известного вам корабля, не наносят повреждений самому кораблю.

Чтобы привыкнуть к кораблю, вам необходимо прожить и проработать на нем как минимум неделю. Одновременно вы можете быть сроднившимся только с одним кораблем; привыкание к какому-то одному кораблю уничтожает ваше родство к другому кораблю.

Кроме того, если вы остаетесь вдали от родного вам корабля, более чем на месяц, родство тоже пропадет.

В Лазаарских Княжествах насчитывается более двух десятков князей. Некоторые самые маленькие острова, такие как Краг и Крайняя точка, находятся во владении одного князя. Береговая линия и большие острова разделяют несколько князей, каждый со своей портовой крепостью и прилегающими деревнями и селениями.

Эта статья исследует несколько сильнейших и необычных княжеств. Чтобы знать о конкретном княжестве, игровой персонаж должен сделать успешную проверку навыка Знание. Важно понять, что лидерство среди княжеств не основывается просто на уровне: Хотя игровой персонаж и может потенциально подняться до статуса князя, ему потребуется завоевать поддержку людей княжества и построить свой собственный флот, а не просто победить текущего князя в бою. Лидерство больше чем просто уровень!

Морские Драконы

Лидер: Верховный Князь Ригар ир'Винарн (ЗН мужчина Человек Рейнджер 9)

Местонахождение: Регалпорт, Гринтарн

Знание: География (КС 20); Местное (КС 10); Дворянство и Знать (КС 15)

С флотом в двадцать судов и множеством верных воинов, Морские Драконы самая мощная сила в Лазаарских Княжествах. Под руководством Верховного Князя Ригара, это стабилизирующая сила этого региона. Хотя Ригар приплыл и как капитан и как пират, за несколько лет он сделал город Регалпорт центром торговли в восточном море. Верховный Князь сражался за признание Престолонаследования, а Морские Драконы были верными союзниками Кубарре, помогая этому «только оперившемуся» народу получить доступ к Кубарранским осколкам дракона.

Ригар чрезвычайно умен и харизматичен, в дипломатии он так же хорош, как и во владении клинком. Он заслужил репутацию человека слова, и не дает бездумных обещаний. Однако он Лазаарец, и он уважает традиции своих людей, в том числе и пиратство. Торговцы, пересекающие Горькое Море, могут заплатить Морским Драконам за защиту, и Ригар ударит по любому кораблю, посмевшему совершить налет рядом с Регалпортом. Но он не чувствует себя обязанным охотится на Лазаарцев, занимающихся пиратством.

Один из первых законов, принятых Ригаром на княжеском посту было предоставление Дому Туранни земель на Гринтарне. Этот союз между Домом Туранни и Морскими Драконами еще одно оружие в арсенале Верховного Князя. Некоторые говорят, что Ригар привел Дом Туранни в Княжества, чтобы оградиться от княжества Серое Течение; если кто-то и может противостоять планам перевертышей, так это дом тени.

Среди Морских Драконов встречаются персонажи всех рас и классов, игровой персонаж из Лазаарских Княжеств может взять служение им в качестве предпосылки для отправки в приключение. Морские Драконы склонны к законному и нейтральному мировоззрению.

Облачные Грабители

Лидер: Княжна Мика Каменноликая (ХЗ женщина Дварф Варвар 6)

Местонахождение: Порт Крез, Краг

Знание: География (КС 25); Местное (КС 10)

Княжество Облачный Грабитель основано на острове Краг. В нем проживает смесь из дварфов, орков и полу-орков – вечных врагов в Твердыни Мрор, но эти расы нашли общее дело в морях. Облачные Грабители всегда были дикими и непредсказуемыми, склонными к неистовой вражде и диким деяниям. Они никогда не отказывались от пиратства, даже во время расцвета Галифара; это дорого обошлось их поколению, и силы их прибывали и убывали вместе с удачей на море. В настоящий момент флот Облачных Грабителей состоит всего из шести кораблей, но эти суда чрезвычайно быстры. Облачные грабители имеют в своем распоряжении множество *ветропарусов*, волшебными предметами, наделенными постоянным эффектом *благоволение ветра*. Эти бесценные изделия позволяют Облачным грабителям далеко уплывать от их родины и сравниваться по скорости с элементальными галеонами. Обычно Облачные Грабители охотятся на юго-восточном побережье Галифара, нанося удары по Кубаррским, Аереналским, Даргуунским и Зиларгским судам и деревням. Иногда капитаны Облачных Грабителей направляются даже на Бреландские торговые маршруты, атакуя корабли, направляющиеся в Штормрич или Троланпорт. Облачные Грабители предпочитают нападать ночью, полностью используя преимущества *темновидения*, которым обладает большинство моряков их суден.

Княжна Мика Камнеликая агрессивная и неистовая женщина большой силы, обладающая жуткой способностью внушать ужас своим врагам. Она считает, что она благословлена Поглотителем, и увеличивает свои силы с каждым кораблем, пущенным ею на дно океана. Так ли обстоят дела, или это вымысел – еще не известно, поживем - увидим!

Облачные Грабители – это в основном хаотичные Карлики, Орки и Полу-орки, Людей в их рядах мало. Большинство Облачных Грабителей воители и варвары, но есть

иллюстр. Стива Прескотта

Ветровых Техников можно увидеть на борту воздушных суден Лазаара

©Перевод Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г. Не для Коммерческого Использования!!!

несколько воинов и рейнджеров. Многие Облачные Грабители поклоняются Поглотителю, а некоторые из-за этого поклонения даже развили друидические способности. Название их княжества проистекает от их деяний; по рассказам пираты из Облачных Грабителей призывают с небес молнии, чтобы уничтожать на вражеских судах паруса, или целиком весь корабль.

Серое Течение

Лидер: Князь Кель (характеристики неизвестны)
Местонахождение: Крайняя Точка
Знание: География (КС 25); Местное (КС 15)

К перевертышам большинство людей Кхорвайра всегда относилось с подозрением – и подчас этот страх выливался во что-то, что хуже даже их подозрений. Тринадцать сотен лет тому назад, предводители народов, ныне известных как Каррнат, Сайр и Трейн, начали кампанию по истреблению расы подменышей. Многие перевертыши бежали в Бреландию и Аундаир, прячась от человечества. Но один из них не удовлетворился одним лишь выживанием. Этого подменыша звали Кель, и у него было видение о родине, исконной земле перевертышей: Королевство на краю мира, где подменыши смогут жить вдали от ужасных придирок человечества. Он путешествовал по землям, говорил с разными семьями, и постепенно начался исход – путешествие, окончившееся на острове Крайняя Точка. Здесь, уставившись на колышущуюся стену Серого Потока, Кель объявил, что они нашли свой дом.

Никто их посторонних не знает истинных размеров княжества Серое Течение. По некоторым оценкам в Лазаарских Княжествах более пятидесяти тысяч перевертышей, Хотя нельзя сказать наверняка. Перевертыши распространились по островам, и многие бордели и театры в Княжествах управляются подменышами. Перевертыши с Крайней Точки также служат проводниками, переводчиками, посредниками и наемниками на кораблях других князей. Некоторые Лазаарцы боятся, что подменыши проникли намного глубже в Лазаарское общество, чем кто-либо может представить. Но большинство принимает перевертышей в море как собратьев, и в этом регионе к ним намного лучше относятся, чем где-либо еще в Кхорвайре.

Княжество Серое Течение управляется князем Келем, и так было с самого момента его основания. Большинство посторонних считают, что это работа одного или большего количества перевертышей – родственников, сохраняющих облик Келя. Некоторые говорят, что Крайняя Точка – место тайного общества, известного как Кабинет Лиц; Если это так, то это еще одна тайна, сокрытая на этом острове.

Считается, что в княжестве Серое Течение четыре корабля, и княжество участвует в пиратстве. Однако вокруг княжества крутится множество слухов. Некоторые говорят, что перевертыши могут входить в Серое Течение без опаски, и что там хранится сокрытый флот. По другим рассказам перевертыши разработали корабли, которые могут менять внешний вид, чтобы свои пиратские набеги сваливать на других. Истина этих рассказов находится в руках Мастера.

Население княжества почти целиком состоит из подменышей, большинство из которых Хаотичны или Нейтральны. На кораблях Серого Течения можно найти персонажей любых классов, хотя эксперты, воры и барды самые распространенные.

Кровавые Паруса

Лидер: Княжна Шейн Тэсил (33 женщина Эльф Жрец 7 [Кровь Вол])
Местонахождение: Порт Кайрн, Фарлнен
Знание: География (КС 25); Местное (КС 15); Религия (КС 30)

Когда Бессмертный Двор стремился уничтожить Метку Смерти, все эльфы, в чьих жилах текла кровь этой родословной, были убиты. Но Линия Вол имела много союзников помимо кровных родственников. Бессмертный Двор позволил этим эльфам сдаться, но в Аеренале для них не было места, и они ушли, чтобы найти себе новый дом на Кхорвайре. Многие из этих беженцев нашли путь к острову Фарлнен, создав новый дом в длинной тени Костипальцевых Гор. В настоящее время многие эльфы хотят оставаться в изолированных общинах глубоко в Fingerbones, но другие приняли Лазаарскую культуру и жизнь в море. Большинство из них и составляют княжество Кровавые Паруса, с центром в Порте Кайрне (город в центре южного побережья Фарлнена).

Эльфы принесли обширные знания магии, стрельбы из лука и столярного дела в Княжества; корабли Кровавых парусов одни из самых прекрасных в Лазаарском флоту. В то время как эльфы заинтересованы во всех областях тайных знаний, некромантия особо важна для них; каждый капитан Кровавых Парусов имеет как минимум один уровень по Магу (некромант) или Жрецу (Кровь Вол). Фарлнен – это остров поклонения Крови Вол, и почти все Кровавые Паруса следуют этой вере. Во время войны Кровавые Паруса служили каперами Каррната. Все поменялось с того момента, когда Король Кайус III распустил Орден Изумрудного Когтя, и в наше время Кровавые Паруса часто совершают набеги на Каррнатские корабли и деревни. Недавно Кровавые Паруса заключили союз с Жуткими Акулами на Крайней Грани.

Кровавые Паруса – одно из самых устойчивых княжеств, и Княжна Шейн Тэсил правит уже больше века. Шейн хладнокровна и расчетлива; ее не интересует гонка за положение Верховного Князя, она не участвует в политической борьбе, часто выступает разве что в роли посредника. Предыдущим лидером был Князь Морен; согласно легенде, Морен был проклят за свои темные эксперименты и теперь плавает в Горьком Море на корабле из костей.

Кровавые паруса в настоящий момент обладают семью кораблями. По рассказам, они окрашивают свои темные паруса кровью своих жертв – но это могут быть просто запугивающие истории.

Кровавые Паруса в большинстве своем законные или злые эльфы, плюс немного людей, полу-эльфов и перевертышей. Многие из моряков Кровавых Парусов воители, воры и головорезы, но в княжестве проживает значительное количество жрецов и магов.

Сплетники Ветра

Лидер: Князь Коултон Брайтвинд (ХН мужчина полу-эльф рейнджер 4/потомок отмеченный драконом 4)
Местонахождение: Черная Скала, Ортосс
Знание: География (КС 30); Местное (КС 20), Дворянство и Знать (КС 30)

Не все Аеренальские беженцы искали убежище в тени Fingerbones. Некоторые полностью приняли Лазаарскую культуру, смешались с людьми и создали многочисленное население полу-эльфов. Остров Ортосс – приют для Кхорвайрцев, и полу-эльфы из Кхорвайра нашли свой путь в город Черная Скала. За прошедшие столетия, в частности, Лазаарский образ жизни привлек множество членов Дома Медани и Дома Лирандар – молодые мятежники ищут спасение от удушающих традиций своих Домов. Их кровь распространилась по острову, и распространилась весьма в разбавленном виде, но изредка у младенцев Ортосса встречаются Метки Дракона.

Те, у кого есть Метка Шторма, обычно идут к Сплетникам Ветра. Члены этого маленького княжества дики и непредсказуемы как ветер. Они часто помогают путешественникам в беде, но также известны своими набегами и другим вредительством суднам Лирандара.

Текущий князь Сплетников Ветра Коултон Брайтвинд. Рожденный Коултоном д'Лирандаром, этот одаренный наследник заработал свое положение у Сплетников, украв воздушный корабль и привев его в Ортосс. Дом Лирандар назначил цену за его голову, но князь Брайтвинд подписал договоренности с Домом Туранни и пока его голова остается на плечах.

Сплетники Ветра обладают семью кораблями, включая один воздушный корабль и два элементальных галеона. Оставшиеся четыре корабля маленькие и быстрые, и не так сильны как военные корабли Кровавых Парусов и Морских Драконов.

Сплетники Ветра – это в основном хаотичные или нейтральные полу-эльфы, но в княжестве проживают представители всех рас и классов.